FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregado a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo.

Tras una de sus últimas «Fiestecitas» y puesto a los mandos de su nave en no muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogorza a jugar contra los meteoritos.

Evidentemente su diversión no podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Ternat donde se halla la base enemiga de KALDAR.

Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite no le iban a recibir muy amigablemente.

Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que aunque no pudiera parecerlo es uno de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:



1.- OVOIDOIS: Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.



2.- ROBOTS VIGIA: Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu laser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.



3.- HORMIGOIDES: Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica.



4.- KOPTOS: Derivación genética de los AKAELONES de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.



5.- SNAKKERS: Son una tribu mutante de serpientes que tienen su habitat en los pozos de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.

Además tendrás que ir atravesando las fosas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.

Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.

Laser: Ponte en posición de fuego agachandote y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:

Cargarla de energía.

Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordo nos lo indique.

La base tiene tres niveles más un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterias Nucleares llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [N] y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despega y... Ten un buen viaje de regreso a casa.

¡¡¡ BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE



1–MICROSONDAS: Vigilan todas los niveles de la base en busca de posibles intrusos.

2–GABARDA-ROBOTS: No te fies parecen humanos pero son asesinos fríos como el acero.

3–MORADORES: Son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Solo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás.
Puñetazo: Tecla de función y adelante.
Patada: Directamente tecla de función.
Laser: Agachate y tecla de función.
Ascensores: Paneles de suelo mas oscuros, sitúate sobre ellos y pulsa arriba o abajo.
Cadenas y argollas: Salta para agarrarte a ellas.
Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo.
Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos.
Teclear ordenadores: Pulsa arriba cuando estás a su lado.

CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles.
Joystick compatible).

ARRIBA/SALTO

IZQUIERDA  DERECHA

ABAJO/AGACHARSE

TECLAS PREDEFINIDAS

Tecla de función: SPACE
(Disparo en el Joystick)
Arriba/Salto: Q
Abajo/Agacharse: A
Izquierda: O
Derecha: P

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: EMILIO SALGUEIRO
GRAFICOS: LUIS RODRIGUEZ
PANTALLA: JAVIER CUBEDO
MUSICA: JAVIER Y MANUEL CUBEDO
ILUSTRACION: ENRIQUE VENTURA

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ENRIQUE VENTURA POR SU INESTIMABLE COLABORACION.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX·MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD"CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.